RAMPART

PROGRAMMED BY BITMASTERS

ELECTRONIC ARTS

Big GAMES

TOP GAMES PER IL TUO PC

PC & COMPATIBILI

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA:
RAM 590K, hard disk, VGA 256.

SCHEDE AUDIO SUPPORTATE:
SoundBlaster Adlib, Pro-Audio Spectrum, Roland MT-32.

JACKSON LIBRI

Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Supervisione e coordinamento:
Massimo Torriani
Testi e recensioni: Marco Pelan
Traduzione: Chiara Menegazzoli
Packaging: Roberto Del Balzo e
Silvana Corbelli
Progetto grafico e impaginazione:
Laura Pelan

Distribuzione: SODIP - Milano
Stampa: TI.BE.R. - Brescia

Direzione e Redazione:
Jackson Libri S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. 02/69641
HOT-LINE Tel. 02/6964214
(dalle ore 9.00 alle 12.30)

Tutti i diritti di riproduzione e pubblicazione di disegni, fotografie, testi sono riservati. © Jackson Libri - 1994.
Gli autori e l'editore non si assumono alcuna responsabilità, esplicita o implicita, riguardante questi programmi o il contenuto del testo. Gli autori e l'editore non potranno in alcun caso essere ritenuti responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso dei programmi o dal loro funzionamento.
Pubblicazione periodica. Autorizzazione alla pubblicazione Tribunale di Monza n° 983 del 1/7/94.
Spedizione in abbonamento postale 50% Milano. (Autorizzazione della Direzione Provinciale delle PPTT di Milano).
IVA assolta dall'Editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/73 e successive modificazioni e integrazioni.

PER INIZIARE IL GIOCO pag. 3
Per installare il gioco pag. 3
Caricamento del gioco pag. 3
SCEGLI UN'AZIONE pag. 3
DICHIARAZIONE DI GUERRA pag. 3
OPZIONI DEL GIOCO pag. 3
CONFIGURAZIONE pag. 4
SET UP pag. 4
Dos pag. 7
PRELUDE TO WAR pag. 7
1/2/3 GIOCATORI pag. 7
SELEZIONA UN TERRITORIO: LIVELLO DI ABILITÀ pag. 8
SELEZIONA IL TUO CASTELLO pag. 8
POSIZIONA CANNONI O ALTRE ARMI pag. 8
PALLONI DI PROPAGANDA pag. 9
SUPER CANNONI pag. 9
BATTAGLIA pag. 10
COSTRUISCI E RIPARA pag. 10
NEMICI pag. 10
GRUNTS pag. 10
NAVI pag. 11
COMINCIA DI NUOVO pag. 11
GIOCO AVANZATO pag. 11
CASE pag. 11
PALLONI DI PROPAGANDA pag. 11
SUPER CANNONI pag. 11
COME VINCERE pag. 11
GIOCO PER UN SOLO GIOCATORE pag. 12
GIOCO PER PIU' GIOCATORI pag. 12

RECENSIONI:
John Madden Football pag. 13
Populous pag. 14
Terminator 2 pag. 15

ATTENZIONE:
durante lo svolgimento del gioco vi sarà chiesto di inserire alcune frasi o nomi in codice; non preoccupatevi, basterà battere a caso alcune lettere, poi premere invio ed il gioco ripartirà automaticamente.

RAMPART

PER INIZIARE IL GIOCO

Nota: devi avere un hard disk per giocare a Rampart!

PER INSTALLARE IL GIOCO

Rampart viene fornito su un disco ad alta densità. Per installare Rampart sul tuo hard drive, segui queste istruzioni:

1. Accendi il computer con il DOS (versione 3.0 o successivo).
2. Inserisci il disco in un floppy drive.
3. Scrivi il nome del drive (es. **A:**) e premi **INVIO**.
4. Scrivi **INSTALL** e premi **INVIO**.
5. Segui sullo schermo i prompt per completare l'installazione.

CARICAMENTO DEL GIOCO

Per caricare Rampart segui queste istruzioni:

1. Accendi il computer con DOS (versione 3.0 o successivo).
2. Scrivi **C:** e premi **INVIO**.(Se non hai installato Rampart in **C:**, sostituisci con la lettera giusta).
3. Scrivi **CD\RAMPART** e premi **INVIO**. (Se hai installato Rampart in un'altra directory, scrivi il nome della directory corretta).
4. Scrivi **RAMPART** e premi **INVIO**.

Nota: scegli se giocare con un joystick, un mouse o una tastiera quando il gioco comincia.

SCEGLI UN'AZIONE

DICHIARAZIONE DI GUERRA

Premi F1 per dichiarare guerra e iniziare il gioco.
In queta fase è possibile cambiare le opzioni del gioco o della configurazione (**Game options** oppure **Configuration**).
Se vuoi cominciare subito il gioco salta immediatamente a **Prelude to War** (**Preludio alla guerra**).

OPZIONI DEL GIOCO

Premi **F2** per vedere quali sono le opzioni del gioco.
Puoi modificare il tipo di gioco e la difficoltà.

F1. Game type (tipo di gioco): scegli tra **Classic (classico)** oppure **Enhanced (avanzato)**. Classic seleziona il tipo di gioco Arcade, mentre Enhanced aggiunge il diverti-

mento dei Super Cannons (super cannoni) e dei Propaganda Balloons (palloni di propaganda).

Vedi sotto **Enhanced Game (gioco avanzato)** per una spiegazione di queste caratteristiche.

F2. Difficulty (difficoltà): seleziona la difficoltà per il gioco del singolo giocatore:

Very Easy (molto facile)
Easy (facile)
Medium (medio)
Hard (difficile)
Very hard (molto difficile)

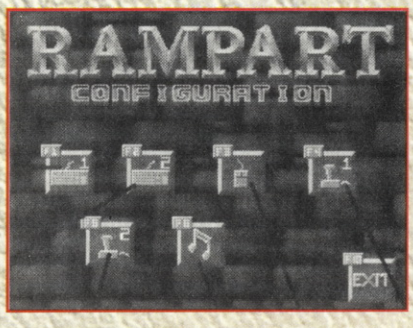
F3. Cannon kill: seleziona il numero di colpi che servono per distruggere un cannone normale in un gioco a più giocatori. Le scelte sono: 3, 6, 9 o 12 colpi.

Battle Length (durata del gioco): segna il numero di punti da raggiungere per vincere 3, 5, 8, 12 o **To the Death! (Fino alla Morte!)**. In "To the Death!, "il gioco continua fino a quando tutti i giocatori eccetto uno hanno perso il loro castello.

F10. Exit (Uscita): ritorna allo schermo con la scritta "Scegli un'azione".

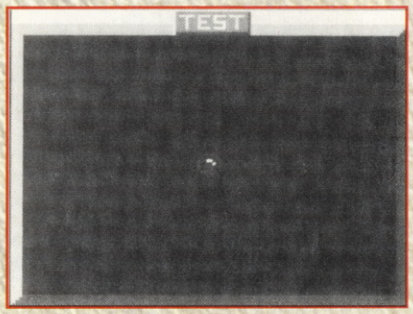
CONFIGURAZIONE

Premi **F3** per vedere le opzioni della configurazione.
Puoi modificare i controlli del gioco e puoi anche inserire o disinserire gli effetti sonori.

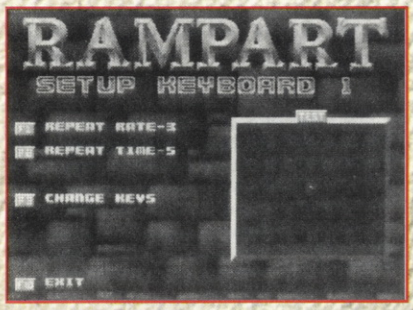


SET UP

Eccetto per **Set up Music** (**musica**), ogni schermo per la configurazione ha una griglia dove puoi vedere l'impostazione scelta.



Devi mettere a posto i setting fuori dal gioco.
Ad esempio, se trovi che la sensibilità del mouse non corrisponda alle posizioni, dovrai aggiustare direttamente il driver del tuo mouse.



F1. Setup Keyboard 1 (messa a punto della Tastiera 1): permette di impostare la velocità e la precisione di risposta della tastiera 1.

F1. Repeat Rate: permette di impostare la velocità con cui si ripete un comando quando si mantiene premuto il relativo tasto (in modo che il cursore si muova più velocemente). Premi **F1** per azionare questa opzione e passare da 1 (veloce) a 9 (lento).

F2. Repeat Time: permette di impostare quanto devi tenere premuto un tasto prima che cominci a ripetere. Premi **F2** per azionare questa opzione da 1 (ritardo breve) a 9 (ritardo lungo).

F3. Change Keys: i tasti di default per la Tastiera 1 sono principalmente tasti cursore:

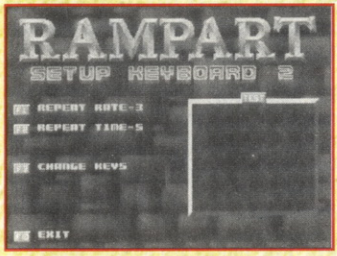
↑	**Up : su**	**(F1)**
↓	**Down : giù**	**(F2)**
←	**Left : sinistra**	**(F3)**
→	**Right : destra**	**(F4)**
Enter	**Fire : fuoco**	**(F5)**
]	**Rotate : ruotare**	**(F6)**

I tasti funzione mostrati in parentesi sono quelli che devi premere per fare dei cambiamenti.

Ad esempio: per cambiare il tasto Up (Su), premi **F1**, e quando appare il riquadro richiesto, premi il nuovo tasto Up (Su).

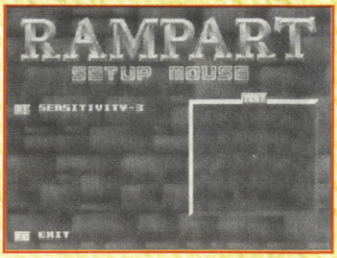
Nota: se scegli un tasto che è già selezionato per un'altra funzione, ti apparirà un messaggio che ti avverte. Premi un altro tasto per continuare.

F10. Exit: ritorna allo schermo della Setup keyboard 1 (messa a punto della tastiera1).



F2. Setup Keyboard 2 (messa a punto della tastiera 2): permette di impostare la velocità e la precisione di risposta dei comandi della tastiera 2.
Vedi le istruzioni per la messa a punto dello schermo della tastiera 1 per imparare a selezionare le opzioni.
I tasti di default dei comandi per la tastiera 2 sono:

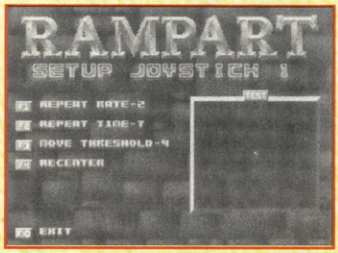
D	**Up : su**	**(F1)**
C	**Down : giù**	**(F2)**
X	**Left : sinistra**	**(F3)**
V	**Right : destra**	**(F4)**
Caps Lock	**Fire : fuoco**	**(F5)**
Tab	**Rotate : ruotare**	**(F6)**



F3. Setup Mouse (messa a punto del mouse): sistema la velocità e la precisione di risposta del mouse.

F1. Sensitivity: regola la sensibilità del mouse da 1 (bassa) a 9 (alta). Muovi il mouse sul riquadro apposito (quello con scritto test) per vedere la sua sensibilità; il movimento della palla rossa ti mostrerà quanto è sensibile il mouse.

F10. Exit: ritorna alle opzioni della configurazione (Configuration Options).



F4. Setup Joystick 1 (messa a punto del joystick 1): permette di regolare la velocità e la precisione di risposta del joystick 1.

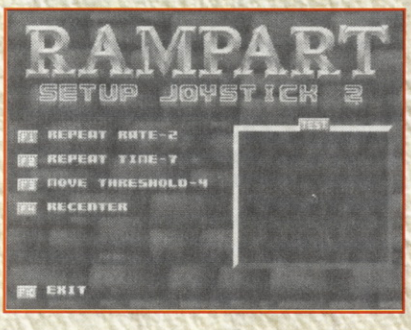
F1. Repeat Rate: segnala quanto velocemente si muove il cursore mentre tieni premuta la leva del joystick in una direzione. Premi **F1** per regolarlo da 1 (veloce) a 9 (lento).

F2. Repeat Time: segnala quanto devi tener premuto il joystick in una direzione prima che ricominci a ripetere. Premi **F2** per regolarlo da 1 (ritardo corto) a 9 (ritardo lungo).

F3. Move Threshold: segnala quanto lontano dal centro devi muovere il joystick prima che si muova il cursore. Premi **F3** per regolarlo da 1 (corto) a 12 (lungo).

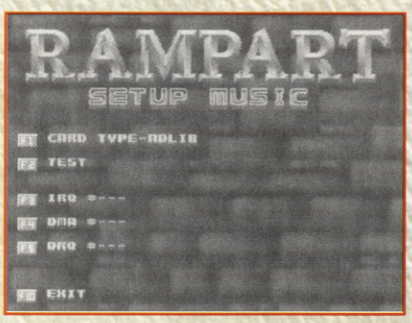
F4 . Recenter (centra di nuovo): ricentra il joystick.

F10. Exit: ritorni allo schermo della configurazione.



F5. Setup Joystick 2: regola la velocità e la precisione di risposta del joystick 2. Vedi le istruzioni per la messa a punto del joystick 1.

Nota: se hai solo una porta per il joystick, puoi usare un cavo a "Y" per connetterne un altro.



F6. Setup Music: permette di scegliere il dispositivo suono, incluso il disinserimento.

Nota: Rampart non sceglie automaticamente le schede audio. Accertati di aver scelto la scheda corretta dal menu.

F1. Card (scheda): permette di scegliere il dispositivo sonoro che desideri: Nessun suono, Pc Speaker, Ad Lib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Pro AudioSpectrum, RolandMt-32, e la combinazione della Roland con le altre. Queste combinazioni consentono di sentire discorsi ed effetti sonori.

F2. Test: prova la scheda audio.

Nota: prova la musica e non gli effetti sonori. Se hai scelto Pc Speaker, l'opzione test non funziona perché è solo per gli effetti sonori e non per la musica.

F3 - F5 : avanti/indietro per selezionare l'indirizzo delle schede audio. Generalmente queste messe a punto non devono essere cambiate.

F10 Exit: ritorni alle opzioni della configurazione (Configuration Options).

DOS

Premi **F10** per uscire dal gioco e tornare al DOS.

PRELUDE TO WAR

Lo scopo di RAMPART è quello di sconfiggere un avversario attraverso una serie di vittorie tattico/strategiche. Nel gioco singolo, l'antagonista è una flotta di invasori che devi respingere. Nel gioco per 2-3 giocatori, cerchi di espugnare i castelli avversari. Durante il gioco, devi muovere il cursore e gli indicatori ed operare delle scelte. Qui di seguito troverai i comandi di default che puoi cambiare nella Configurazione.

Keyboard 1: premi i tasti funzione per spostarti nel luogo che desideri poi premi **INVIO** per selezionare o fare fuoco.

Keyboard 2: premi i tasti D, X, C e V per spostarti nel luogo desiderato e poi premi **Caps Lock** per selezionare o fare fuoco.

Joystick: muovi il joystick per spostarti dove vuoi e poi premi il pulsante 1 per selezionare o fare fuoco.

1-2-3 GIOCATORI

Dopo aver selezionato **Declare War (dichiarazione di guerra)**, scegli se giocare con 1, 2, 3 giocatori e quali comandi ognuno di loro userà.

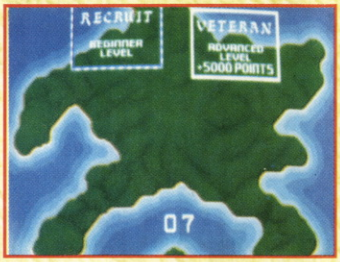
Blue/red/orange player: giocatore blu, rosso, arancione

Press button to start: premi il pulsante per iniziare

Quando sullo schermo appare la scelta dei giocatori, il primo a premere i comandi diventa il giocatore blu, il secondo il rosso e il terzo l'arancione (o il viola nella modalità grafica EGA).
Il contatore negli angoli superiori fa il conto alla rovescia per accettare la selezione, se vuoi un solo giocatore o due.
Per velocizzare il timer premi uno dei pulsanti già selezionati.

SELEZIONA UN TERRITORIO: LIVELLO DI ABILITÀ

Scegli uno dei due territori: **Recruit Territory**, che è il più facile, oppure il più avanzato **Veteran Territory**.



Beginner level: livello principiante
Advanced level: livello avanzato

Se scegli il livello avanzato, cominci il gioco con 5.000 punti di bonus.
Se non scegli il territorio nel tempo assegnato, il territorio illuminato viene scelto automaticamente. Dopo che hai vinto il primo territorio, avrai l'opportunità di conquistarne altri. Più territori conquisti, più difficile diventa il gioco.

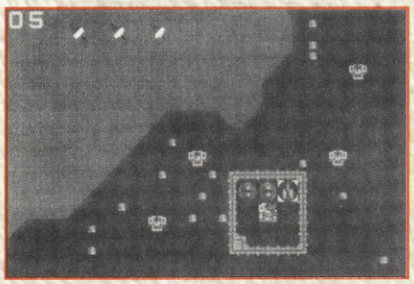
SELEZIONA IL TUO CASTELLO

Seleziona il castello nel tuo territorio.

Questo castello sarà il tuo quartier genelale all'inizio del primo round di gioco.

POSIZIONA CANNONI E ALTRE ARMI

Posiziona i cannoni entro le mura del tuo castello.



Il numero sul cannone mostra quanti cannoni ti restano da sistemare.
Ricevi 2 cannoni per fortificare il tuo castello più uno per ogni castello in più che tu aggiungi.

Nota: i cannoni possono essere sistemati solo sull'area vuota della scacchiera all'interno delle mura del castello; non possono essere posizionati alla sommità delle mura oppure sopra altri cannoni.

Nel gioco avanzato: se hai abbastanza cannoni già piazzati, puoi premere il pulsante che ruota (vedi più avanti i dettagli), per selezionare armi diverse e più potenti: Propaganda Balloons e Super Guns.

PALLONI DI PROPAGANDA

Nel gioco avanzato, puoi usare i Propaganda Balloons.
Un pallone di questo tipo volerà fuori prima della battaglia e lascerà cadere dei volantini sulle navi più pericolose o sui cannoni degli avversari.
Poi, durante la battaglia, quel cannone si comporterà come se fosse uno dei tuoi, colpendo dove è posizionato il tuo mirino.

Propaganda Balloon Icon: icona che rappresenta un pallone di propaganda.
Per creare questi palloni, devi usare 3 cannoni normali.
Se possiedi 3 o più cannoni normali disponibili, premi il pulsante di controllo fino a che il cannone non sarà diventato un'icona del pallone di propaganda.
Poi premi il pulsante per ruotare in modo da sistemarlo dove preferisci.

Nota: questi palloni devono essere posizionati entro le mura del castello come un cannone normale, e richiedono lo stesso spazio dei cannoni.

Keyboard 1 (tastiera 1): premi] finché vedi l'icona del pallone di propaganda, poi premi **INVIO** per posizionarla.

Keyboard 2 (tastiera 2): premi **Tab** fino a che vedi l'icona del pallone di propaganda, poi **Caps Lock** per sistemarla.

Mouse: premi il pulsante **destro** fino a quando vedi l'icona del pallone di propaganda e poi il pulsante **sinistro** per sistemarla.

Joystick: premi il pulsante **2** fino a quando vedi l'icona del pallone di propaganda e il pulsante **1** per posizionarlo.

Gioco per un solo giocatore: le navi trasformate rimangono in quella condizione finché non toccano terra e poi ritornano allo stato precedente.

Gioco per più giocatori: i cannoni trasformati rimangono in quella condizione solo per un round della battaglia e poi ritornano al tuo avversario.

Nota: occorrono 2 Propaganda balloons per trasformare un Super Gun.

SUPER CANNONI

Nel gioco avanzato, puoi fare i Super Guns.
Sparano proiettili incendiari che lasciano dei crateri infuocati quando colpiscono un muro e fanno danni extra quando colpiscono navi nel mare.
I crateri si chiudono dopo 3 round di battaglia e niente può essere posizionato su di essi mentre bruciano.
Per creare un Super Gun devi usare 4 cannoni normali. Se hai 4 o più cannoni normali disponibili per essere posizionati, premi il pulsante di controllo fino a quando il cannone non diventa un'icona del Super Cannone e poi premi il pulsante per sistemarlo dove vuoi.

Super Gun Icon: icona del Super Cannone.

Keyboard 1: premi] finché vedi l'icona del Super Gun e poi premi **INVIO** per sistemarla.

Keyboard 2: premi **Tab** finché vedi l'icona del Super Gun e **Caps Lock** per posizionarlo.

Mouse: premi il pulsante **destro** finché vedi l'icona del Super Gun e il pulsante **sinistro** per posizionarlo.

Joystick: premi il pulsante **2** fino a quando vedi l'icona del Super Gun e il pulsante **1** per posizionarlo.

Nota: i Super Guns devono essere sistemati entro le mura del castello come i cannoni normali e richiedono più spazio dei cannoni normali.

BATTAGLIA

Posiziona il mirino sul bersaglio e colpisci! Nel gioco per un solo giocatore, attacchi le navi che stanno cercando di approdare sul tuo territorio, e attacchi anche le unità di terra, chiamate Grunt, che le navi utilizzano quando sbarcano sulla spiaggia.
Nel gioco con più giocatori, attacchi le mura del castello e i cannoni del/i tuo/i avversario/i.
Ogni cannone può avere una sola palla in aria per volta.
Se spari troppo velocemente, il tuo mirino rimpicciolisce e smette di lampeggiare segnalandoti che non hai più palle da sparare.
Fino a quando una palla di cannone non tocca terra, il cursore non si ingrandisce.
La battaglia termina dopo un determinato periodo di tempo, ma può continuare anche dopo che tu hai distrutto tutti i bersagli nemici.
Per aumentare la velocità del selezionatore di bersaglio, tieni premuto il tasto che permette di ruotare mentre muovi il mirino.
Qui di seguito ci sono i default:

keyboard 1	**tastiera 1**	**(tasto])**
keyboard 2:	**tastiera 2**	**(tasto Tab)**
mouse	**mouse**	**(pulsante destro)**
joystick	**joystick**	**(pulsante 2)**

COSTRUISCI E RIPARA

Ripara le mura del tuo castello e cerca di espugnare gli altri castelli nel tuo territorio.
Quando vedi delle mura con dei pezzi messi alla rinfusa, ruotali e posizionali per fortificare i castelli.
Includi quanti più castelli puoi in aggiunta al tuo, e posiziona i cannoni in queste nuove mura.
C'è un tempo limite per sistemare le mura, e se non hai almeno un castello completato alla fine del tempo che ti è concesso, perdi il gioco.
I castelli aggiunti hanno pavimenti a scacchi.
Per sistemare pezzi di mura del castello, premi il tasto per ruotare (qui di seguito puoi vedere i comandi di default):

keyboard 1	**tastiera 1**	**(tasto])**
keyboard 2:	**tastiera 2**	**(tasto Tab)**
mouse	**mouse**	**(pulsante destro)**
joystick	**joystick**	**(pulsante 2)**

NEMICI

Nel gioco per un solo giocatore, combatti una serie di nemici diversi.

GRUNTS

È l'artiglieria mobile.

Nel gioco per un solo giocatore, le navi nemiche che raggiungono le tue coste, lanciano i Grunt sul tuo territorio per circondare castelli e mura e per distruggerli.
Non puoi posizionare mura su spazi già occupati da queste unità durante la fase Build and Repair (costrisci e ripara), sebbene tu possa distruggerli con il fuoco dei cannoni durante la battaglia.
Se includi i Grunt entro le tue mura durante questa fase, esse verranno distrutte.

NAVI

Appaiono solo nel gioco per un solo giocatore e sono di tipo diverso. Puoi vederle qui di seguito, dalla più debole alla più forte:

Navi bianche con una sola vela.
Stanno vicino alla costa e bombardano il tuo territorio con i cannoni convenzionali.

Navi grigie con vela doppia.
Bombardano il tuo territorio con cannoni e fanno sbarcare Grunt sulla tua spiaggia.

Navi rosse.
Bombardano il tuo territorio con cannoni incendiari che lasciano crateri infuocati. Né i muri né i cannoni possono essere posizionati sopra i crateri, ma questi possono essere inclusi all'interno delle tue mura. I crateri si richiudono dopo 3 round di battaglia.

Navi con vela nera.
Sono molto più difficili da distruggere rispetto alle altre navi. Ci sono versioni nere di ogni nave presentata prima.

COMINCIA DI NUOVO

Se non sei stato capace di includere almeno un castello prima che la fase Build and Repair sia conclusa, puoi tentare di nuovo con migliori cannoni e in sovrappiù. Per ricominciare, aspetta di vedere un riquadro che ti chiede:"**Start over with more fire power?**" (**Vuoi iniziare da capo con più potere?**).
Premi il pulsante dei comandi. Se perdi nello stesso territorio 3 volte di fila, il gioco è finito. Se non premi un comando prima che il tempo sia terminato, il gioco è finito.

GIOCO AVANZATO

Funziona nello stesso modo del gioco normale, ci sono solo alcune differenze nelle opzioni e nelle funzioni relative alla battaglia.

CASE

Appaiono nel gioco per un solo giocatore e sono le case dei contadini che vivono fuori dalle mura del castello.
Se includi una casa nel castello in un gioco per un solo giocatore, acquisti dei punti in più.
Se questo avviene con più giocatori, essi diventano dei Grunt che escono e vanno ad attaccare il territorio nemico.
E non importa quanti giocatori ci sono: se tu metti le mura sulla sommità delle tue case, essi diventano Grunt nemici e ti attaccano. Le case possono essere distrutte dai cannoni.

PALLONI DI PROPAGANDA

Puoi decidere di creare un pallone di propaganda al posto di 3 cannoni normali.
Questi palloni trasformano i cannoni nemici in armi al tuo servizio (vedi Posizionare i cannoni)

SUPER CANNONI

Puoi decidere di creare un Super Cannone al posto di 4 cannoni normali. Sono molto più potenti e lasciano crateri infuocati sulla terra da edificare.

COME VINCERE

Gli obiettivi sono diversi a seconda del numero di giocatori. Ma in ogni tipo di gioco i punti giocano un ruolo. I punti sono assegnati in modi diversi:

- per la distruzione di navi nemiche

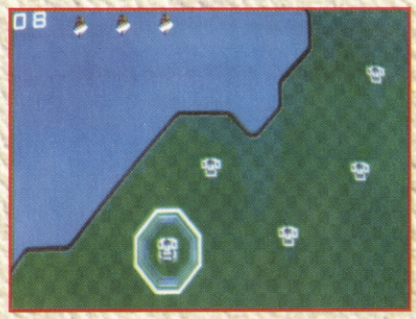
- per i territori che vengono inclusi nelle mura

- per i castelli che vengono inclusi nelle mura(compreso il castello che è il tuo quartier generale)

- nel gioco con più giocatori, sono presenti piccole aree lampeggianti sul terreno di gioco (nelle versioni EGA le aree non lampeggiano).
Se vengono incluse all'interno delle mura, fanno acquistare punti. Più territorio includi intorno ad una area di questo tipo, più punti acquisti.

GIOCO PER UN SOLO GIOCATORE

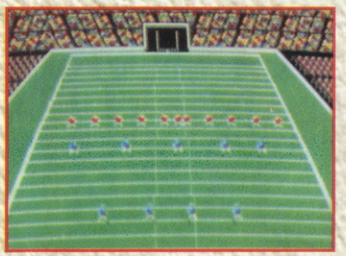
L'obiettivo è scacciare gli invasori dal tuo territorio mentre includi nelle tue mura quanto più terreno riesci.
Questo viene fatto durante una serie di battaglie che sono divise in round a tempo.
Dopo ogni round di battaglia i tuoi punti vengono contati e registrati.
Se non ne hai accumulati a sufficienza, riparte un altro round di Build and Repair.
Se tu invece ne hai accumulati abbastanza, conquisti il territorio e passi a quello successivo.
Una volta che hai conquistato tutti i territori sulla mappa, hai vinto.



GIOCO PER PIU' GIOCATORI

Lo scopo è attaccare i castelli nemici, i cannoni, i Grunt mentre includi quanti più territori puoi nelle tue mura.
Questo viene fatto durante una serie di battaglie.
Dopo ognuna di esse i punti che hai realizzato vengono contati, ma il gioco continua fino a quando avviene una delle due cose: o si raggiunge il numero di round predisposto durante la Configurazione, oppure tutti i giocatori tranne uno hanno perso i loro castelli.
Alla fine di ogni serie di battaglie, il vincitore può essere o l'unico sopravvissuto, oppure, nel caso ci sia più di un sopravvissuto, il giocatore che ha accumulato più punti.

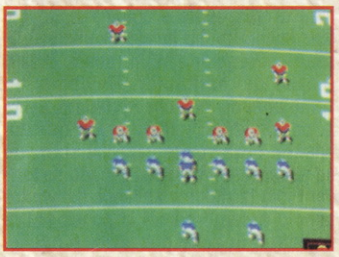
WING COMMANDER
Spiegazione della richiesta della velocità consigliata.
Talvolta vi verrà richiesto di digitare la velocità consigliata nella fascia di asteroidi.
Battete: 250 ed il gioco procederà immediatamente.



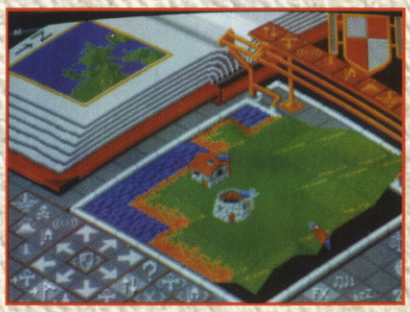
"...Lo stadio gremito è in completo silenzio. Negli spettatori, assiepati sugli spalti, è tangibile la crescente tensione. Manca ancora una manciata di secondi allo scadere del quarto tempo. Il quarterback, si dirige sulla linea delle 20 iarde per iniziare l'ultima azione. Le due formazioni si schierano sul terreno consapevoli dell'importanza del momento, una piccola disattenzione e l'intera partita può essere compromessa irrimediabilmente. Il quarterback scruta la disposizione della difesa, impartisce alcune modifiche ai comandi stabiliti; poi improvvisamente, al segnale convenuto, l'irreale calma viene spezzata. I giocatori si scontrano, casco contro casco, spalla contro spalla. Il quarterback indietreggia cercando di frapporre tra se e i difensori avversari più iarde possibili. Il wide receiver correndo sulla fascia riesce, con una serie di abili finte, a smarcarsi dal difensore che lo controlla per agguantare al volo il "lancio". La folla è tutta in piedi, lo stadio sta per esplodere alla conclusione di questa emozionante azione di gioco. L'attacante, con la palla ben stretta al corpo, vola sul campo verso la linea di meta, ostacolato solo da un difensore che si getta tra le sue gambe nel vano tentativo di fermarlo. Ma con un balzo felino viene abilmente evitato; ora più nulla si frappone al sospirato touchdown della vittoria...".

Jhon Madden Football è una interessante simulazione sportiva che offre ai giocatori la possibilità di gestire una squadra di football americano sotto ogni punto di vista: dal lato del coach e dal lato dei giocatori.

Il programma permette infatti di creare, gestire e modificare a piacimento un proprio "book" contenente tutti gli schemi di attacco e di difesa.
In funzione delle diverse caratteristiche delle squadre che dovranno essere affrontate saranno, di conseguenza utilizzati i piani precedentemente citati.
Interessante è la possibilità di amministrare i giocatori che possono venire gestiti e mossi sia attraverso il joystick che con la tastiera.
Senza dubbio Jhon Madden è un ottimo gioco amministrativo che riproduce fedelmente tutto ciò che gravita intorno ad una campionato di calcio americano, sport ancora poco conosciuto e seguito in Europa.

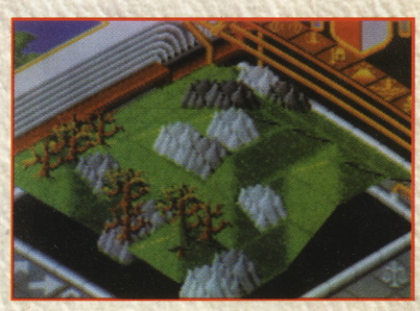


POPULOUS AND THE PROMISED LANDS



"... Dalla cima innevata della gigantesca montagna sacra osservo il mio popolo che prospera e si moltiplica, loro mi hanno invocato con canti e riti ed io li ho ricompensati spianando montagne, alzando mari affinché potessero avere pianure da coltivare e costruire. Ma che vedo?! Una popolazione ostile si avvicina ai miei protetti. Ha intenzioni ostili. Non posso permettere che gli succeda qualche cosa di male. Dovrò agire con decisione. Creerò un terremoto... No, meglio un terribile vulcano che li inghiottirà tutti. Mi preparo per lanciare il sortilegio, sono pronto... Zap! Come? Non è successo niente?! Come mai? Ah! Ho capito, sono aiutati anche loro da una divinità che li ha protetti dalla mia magia. Bene! Che abbia inizio lo scontro! È faticoso essere una divinità!...".

Populous è una simulazione molto particolare, infatti si basa sull'innovativo concetto che voi siete un'entità protettrice di un popolo e come tale dovete fare in modo che la vostra gente prosperi e si espanda in un mondo creato a caso dal computer. Ovviamente, come ogni divinità che si rispetti, avete la possibilità di influenzare il mondo: infatti è nelle vostre capacità sollevare od abbassare il terreno in modo da renderlo più facilmente abitabile dal vostro popolo e dargli quindi la possibilità di spostarsi in zone più fertili e ricche. Purtroppo non siete i soli ad occupare le terre. Una stirpe nemica si è installata in una parte del mondo e come voi è decisa ad espandersi. Sta a voi impedire che questo accada. Tra il vasto campionario di poteri che avete a disposizione per eliminare i nemici, possiamo menzionare: vulcani, terremoti, paludi, inondazioni, nonché la possibilità di eleggere paladini dei vostri devoti sudditi e mandarli a combattere negli insediamenti avversari. Tutte queste capacità sono però limitate da due importanti fattori: il primo è che ogni miracolo che compite comporta un consumo di potenza divina (ovviamente non infinita), il secondo è che la popolazione nemica dispone di una divinità di pari potenza che la protegge. Il gioco si svolge in scenari consecutivi, ognuno contro un popolazione differente. Se vincete avrete la possibilità di guadagnare esperienza che vi permetterà di accedere a nuovi poteri ed affrontare nuovi mondi con divinità più potenti. Tutti i comandi vengono facilmente gestiti dal mouse. Il giudizio su questo programma non può che essere positivo sia per la grafica sia per la simulazione, ma il vero punto forte resta l'argomento trattato!



"... Sono trascorsi ormai molti anni da quando le macchine si sono ribellate all'uomo ottenendo il comando dell'intero pianeta terra. Skynet, il computer centrale, regna sull'intero globo con spietata efficenza; nessuna pietà, nessun sentimento è provato verso la popolazione umana che viene utilizzata, come schiava, in lavori umili e pesanti. Tuttavia in questa epoca oscura e pericolosa lo spirito d'indipendenza e l'istinto di sopravvivenza degli uomini non è stato cancellato del tutto. Gruppi sempre più numerosi di partigiani hanno iniziato una lotta vittoriosa contro l'odiata dittatura delle macchine, al punto da costringere il computer centale a realizzare un piano diabolico per stroncare una volta per tutte la ribellione. Visto e considerato che, nel presente a Skynet risultava impossibile trovare ed eliminare John Connor, leader di tutte le forze terrestri, l'unica possibilità rimaneva allora quella di ucciderlo quando ancora era ignaro del suo importante ruolo, cioè da ragazzo. A tale scopo venne mandato nel passato un Terminator, possente androide del tutto simile ad un essere umano ma enormemente più potente, con l'obiettivo di sopprimere con ogni mezzo il futuro leader della ribellione. Venuto a conoscenza di questo piano, il comandante

Connor programmò a sua volta un modello T101 per proteggere il suo alter ego. Io sono Cyberdine, il Terminator con il compito di proteggere il ragazzo....".

Terminator 2 - The Judgement Day è un programma basato sull'omonimo successo cinematografico e ricalca perfettamente l'ambientazione di alcune scene più entusiasmanti di questo splendido lungometraggio, come l'inseguimento in moto nel canale, lo scontro del Terminator contro la SWAT ecc. Il gioco ha una grafica sicuramente piacevole, l'azione è veloce e coinvolgente e, peraltro, può essere facilmente gestito sia tramite la tastiera che mediante l'uso del joystick che, comunque, è consigliato.

ALTRI TITOLO DELLA COLLANA:

688 ATTACK SUB

LETHAL WEAPON

PUSH OVER

WWF WREATLEMANIA

APPUNTAMENTO OGNI MESE IN EDICOLA CON NUOVI FANTASTICI TITOLI!